MANUAL



360° Xtreme

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

Sida

1. Inledning 3
2. Installation 4
2.1 Systemkrav för minimalinstallation 5
3. Kortfattad anvisning 5
4. För alla som vill veta mer 6
4.1 Samplingar 6
4.2 Använda samplingar 7
4.3 Bearbeta samplingar 8
4.4 Spela in samplingar 9
4.5 Importera samplingar 9
4.6 Blanda stilar 10
5. För alla som vill veta mer 13
5.1 Timestretcher 13
5.2 FX Studio 14
5.3 Mixern 16
5.4 Boostern 17
6. Videon 18
6.1 Videosekvenserna 19
6.2 Använda videosekvenser 19
6.3 Bearbeta videosekvenser 19
6.4 Spela in videosekvenser 20
6.5 Importera videosekvenser 23
7. Spara 23
8. Surfa på Internet 23
9. Snabbkommandon 24
10. Eftertexter 25
10.1 Kontakta oss 25
10.2 Produktionsgruppen 26
10.3. Licensavtal för slutanvändare 27

1. INLEDNING

Välkommen till eJay 360° Xtreme Soundtraxx, den nya programvaran från eJay för skapande av musik och videor. Du kan göra en funsport-film med egen musik av en video som du har spelat in. Du kan också använda de medföljande videosekvenserna. Detta gör dig till din egen låtskrivare, regissör och producent.

Videoeffekter och mixmöjligheter ger dig en mängd verktyg att gestalta din video. De professionellt framställda videosekvenserna från de hetaste funsport-videorna hjälper dig med detta. Var kreativ och bygg dig en cool HipHop-, Techno-, Alternative- eller Drum´n´Bass-låt till videon. Med programmets 3000 samplingar, som du kan bearbeta med FX Studio och Booster, har du en mängd möjligheter att göra feta låtar. Alla samplingar har för övrigt producerats av professionella musiker och producenter för eJay 360° Xtreme Soundtraxx.



Trots att programmet ger dig otroliga möjligheter är eJay 360° Xtreme Soundtraxx mycket lätt att använda genom vanliga drag- och släpprutiner.

eJay önskar lycka till vid användningen av detta program.

Create your own video and soundtrack now!

2. INSTALLATION

Innan du kan sätta en låt till en video måste du först installera programvaran. Detta är mycket enkelt:
Tryck in CD: n i datorn. Efter ett ögonblick visas installationsfönstret. Här väljer man önskat språk och anger i vilken mapp programmet ska placeras på hårddisken.



Eftersom vi inte vet vilka prestanda som din PC har kan du välja mellan följande två typer av installation:

Minimalinstallation (rekommenderas):
En del av samplingarna och videosekvenserna kopieras till hårddisken. För detta ändamål krävs ca 200 MB.

Fullständig installation:
Detta krävs bara om du har en långsam CD-läsare. Alla samplingar och alla videosekvenser kopieras till hårddisken, detta kräver ca 700 MB.

Precis som vid de flesta installationer skapar även eJay 360° Xtreme Soundtraxx en programgrupp. Den heter Soundtraxx och har en ikon för start och en för avinstallation. Med den här programgruppen kan man även starta installationen manuellt.

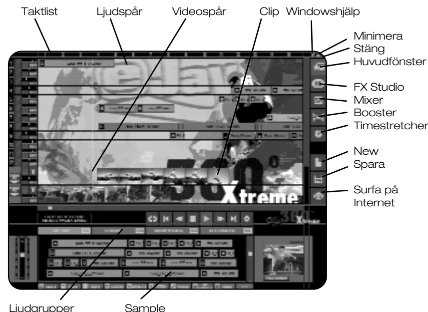
Vid varje programstart vill programmet kontrollera original-CD:n. Mata in CD:n, det tar bara ett ögonblick. Strax därpå är programmet klart. Har man valt fullständig installation kan man ta ut CD:n igen. Vid minmalinstallation måste CD:n ligga kvar i CD-spelaren för att alla samplingar och videosekvenser ska vara tillgängliga.

2.1 SYSTEMKRAV FÖR MINIMALINSTALLATION

Pentium II, 300 MHz, Windows 95, 98, Millenium, 2000 eller Windows NT 4.0, 64 MB RAM, CD-ROM-spelare, 200 MB plats på hårddisken, DirectX-kompatibelt grafikkort (16 Bit färgdjup, 800 x 600), DirectX-kompatibelt ljudkort (16 Bit)

3. KORTFATTAD ANVISNING

eJay 360° Xtreme Soundtraxx kan användas även om man inte har plöjt igenom hela manualen. Här följer en kortfattad anvisning för dem som vill börja omedelbart:
Arrangera samplingarna, arrangera videosekvenserna, mixa, spara, färdigt.
När programvaran är färdiginstallerad kan man spela upp startvideon. Tryck på PLAY-knappen, så spelas videon upp. Intilliggande knappar fungerar som på en CD-spelare: PAUSE, STOP, FAST FORWARD och FAST REWIND. Det är bara RECORD-knappen som du inte har på en vanlig CD-spelare. Den används för



att göra ett audio- resp videospår redo för inspelning.
Eftersom vi antar att du inte vill sitta de närmaste åren framför startvideon klickar du på NEW-knappen i menylisten till höger. Spåren är ännu tomma och väntar på att du ska bearbeta dem.
Samplingar och videosekvenser flyttas från ljudgrupperna med hjälp av drag & släpp dit du vill ha dem. Man kan naturligtvis bara flytta samplingar till ljudspåren och videosekvenser till videospåren.
Om du klickar med vänster musknapp på en sampling spelas den upp. Klickar

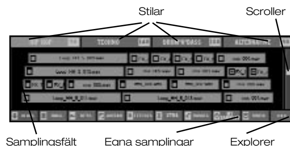
man med vänster musknapp på en videosekvens visas den så att du ser vad den innehåller. Höger musknapp kopierar samplingar till ljudspår och videosekvenser till videospår. Det enklaste är att du testar och leker lite med programmet. Om det uppstår problem: Uppe till höger finns det förutom MINIMERA- och STÄNG-knapparna en Windowshjälp där man kan läsa mera. När du är färdig med ett ljudspår kan du spara det. Klicka på knappen som har en diskett för att göra detta.

4. FÖR ALLA SOM VILL VETA MER

Efter installationen öppnas huvudfönstret där startmixen ligger. Tryck på PLAY och titta på den, det brukar besvara de första frågorna.
Om du vill tömma spåren trycker du på knappen NY MIX. Nu kan man dra ljudsamplingar och videosekvenser till spåren.

4.1 SAMPLINGAR

I eJay gör man musik med samplingar. Om du vill använda en sampling måste man först bestämma sig för en stilgrupp: HIP HOP, TECHNO, DRUM'N'BASS eller ALTERNATIVE.



I varje stilgrupp finns det 750 ljud som är lagrade i olika ljudgrupper:

- Beats (single drums, drum loops)
- Bass
- Keys (synthesizer, orgel, piano)
- Gitarr
- Effekter (hits, crashes)
- Xtra (ljud som inte hör till någon annan grupp)
- Voices (male/female)
- My Samples (samplingar som du har importerat eller spelat in)

Samplingarna finns i samplingsfältet i bildskärmens nedre hälft. Med rullningen på höger sida kan du se samplingarna som ligger längre ned i en ljudgrupp. Dessa samplingar har olika namn. L eller R bakom samplingens namn visar att det är en stereosampling. Dessutom har varje stil har en egen färg.

Enkelt exempel: Du ser en brun rektangel där det står ”Beat 8 L”. Betydelse: En HIP HOP stereosampling ur ljudgrupp ”Beats” som heter ”Beat 8” och ligger till vänster i stereobilden. Ljudgruppen känner man dessutom igen med hjälp av ikonen längst till vänster på varje sampling.

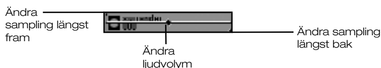
4.2 ANVÄNDA SAMPLINGAR

För att lyssna på en sampling i förväg kan man klicka en gång med vänster musknapp i samplingen. Om du tycker att den är bra kan du placera den på spåren med hjälp av drag & släpp. Samplingar som du har spelat in själv eller importerat (anvisningar för detta finns längre ned i kapitlen ”Spela in samplingar” och ”Importera samplingar”) sparas automatiskt i ljudgruppen ”My Samples”.

4.3 BEARBETA SAMPLINGAR

Du kan göra följande med samplingarna i ljudspåren:
Du kan korta ned dem. Klicka med höger musknapp i samplingen. I samplingen visas hjälplinjer. Om man skjuter den vertikala hjälplinjen på vänster sida åt höger klipper du av samplingen längst fram. Med den högra vertikala hjälplinjen skär du av längst bak i samplingen.

Du kan ändra Ljudvolymen. Förutom de ovannämnda vertikala hjälplinjerna finns det även en vågrät. Flytta du den uppåt ökas ljudvolymen, nedåt sänks ljudvolymen.



You Du kan även ställa in stereobilden. Till vänster bredvid spåret, vid MUTE- och SOLO-knapparna, finns det för detta ändamål ett panoramareglage. Åt vänster = högre volym vänster, åt höger = högre volym höger.

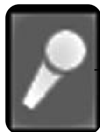


Du kan även kopiera samplingar. Placera markören på samplingen, håll höger musknapp intryckt och drag samplingen dit du vill ha den. Vill du ha flera samplingar på en gång? Använd vänster musknapp för att göra en ram runt de aktuella samplingarna och gör på samma sätt som vid kopiering av en sampling.

Om du fortfarande inte är helt nöjd med samplingarna kan du fortsätta att bearbeta dem. Hur du gör detta står i kapitel 5 under ”Timestretcher”, ”FX studio” och ”Mixer”.

4.4 SPELA IN SAMPLINGAR

Om ett hobby heavy-metal band kan tänka sig att låta dig använda ett av sina exklusiva ljud kan du spela in detta direkt i eJay 360° Xtreme Soundtraxx.



Mikrofon

Till vänster bredvid spåren finns en MIKROFON-knapp. Om du trycker på den blir detta spår redo för inspelning. Därefter behöver du bara trycka på RECORD och PLAY i programmet för att starta inspelningen. Innan du gör detta måste du förstås ansluta en DAT-bandspelare, CD-spelare eller någon annan liknande ljudkälla till datorns ljudingång (line-ingången). Sätt igång inspelningen i programmet och starta uppspelningen på t ex CD-spelaren för att köra igång. Ingångsnivån som används i programmet för inspelning av ljuden kan ställas in med mixern. Denna inställning förklaras längre ned i kapitel 5.

4.5 IMPORTERA SAMPLINGAR

Om du redan har några ljud på hårddisken som du gärna vill använda kan du importera dem direkt till programmet. Klicka på knappen LADDA/SPARA (den ser ut som en diskett). Därefter kan du leta igenom dina mappar.
Alla filer vars namn slutar på .avi, .mp3, .wav, .mix kan importeras.



4.6 BLANDA STILAR

Det fantastiska med eJay 360° Xtreme Soundtraxx är att du kan blanda olika musikstilar i en låt. För detta ändamål måste du veta ett par grundläggande saker:

Olika stilar har olika hastigheter (tempo) och tonarter som de är uppbyggda på.

Om du kopplar om mellan STIL-knapparna ser du att de vertikala taktlinjerna och taktnumren ändras. Detta beror på att taktlinjerna är anpassade till den aktuella stilens hastighet.

Översikt över stil, tempo och tonarter.

Style	Hastighet	Tonart
HIP HOP	90 BPM	a-moll
ALTERNATIVE	90 BPM	d-moll
TECHNO	140 BPM	a-moll
DRUM'N'BASS	160 BPM	c-moll

Klickar du på HIP HOP tror programvaran att du vill mixa en HIP HOP-låt och kopplar om alla spår till 90 BPM.
Med samplingarna ur de olika ljudgrupperna kan man därefter mixa en sammanhängande HIP HOP-låt. När man lägger ut samplingarna placeras de automatiskt i rätt läge och anpassas rytmiskt och musikaliskt till resten av låten. Det låter riktigt bra på en gång.
Om du nu kopplar om till TECHNO stannar alla HIP HOP-samplingar kvar på samma ställe, men taktlinjerna skjuts ihop och passar inte riktigt till samplingarna. Nu kan du antingen mot slutet av HIP HOP-mixen fortsätta med TECHNO eller infoga valfria TECHNO-ljud i din HIP HOP-mix. Det är i själva verket mycket enkelt.



Hip Hop samplingar i raster 90 BPM

Hip Hop samplingar



Hip Hop Samplingar i raster 140BPM

Hip Hop samplingar

Här följer ett par exempel som förklarar en hel del:

Exempel 1

90 BPM betyder 90 taktslag i minuten, eller 22,5 takter per minut (1 takt har 4 taktslag). 140 BPM betyder 140 taktslag i minuten eller 35 takter per minut.

Om avspelningsmarkören står vid takt 70 i stilen TECHNO betyder detta att den flyttas till takt 45 om du kopplar om till HIP HOP. Stilen DRUM'N'BASS har för övrigt redan kommit fram till takt 80.

Exempel 2

Du har mixat en ALTERNATIVE-låt och vill lägga en TECHNO FX exakt i början av takt 9. Koppla först om från ALTERNATIVE till TECHNO. Nu kan du komma åt samplingen TECHNO FX och kan dra den ur sin ljudgrupp och placera den på ljudspåren. Tyvärr har taktlinjen flyttats från takt 9 till ett helt annat ställe, och du kan inte placera samplingen där du skulle vilja ha den. Du kan då tillfälligt placera samplingen någonstans i närheten av där du vill ha den och koppla om till ALTERNATIVE. Nu är taktlinjerna tillbaka där du behöver dem. Nu behöver du bara flytta samplingen till takt 9 och allt är OK.

Exempel 3

Du vill flytta alla samplingar i en DRUM'N'BASS-mix efter det att du har kopplat om till stilen HIP HOP.

Världens enklaste sak att göra, men du bör vara säker på att det verkligen är det du vill åstadkomma. Detta beror på att alla markerade samplingar kommer att placera sig i taktrastret för HIP HOP och förlorar sitt rytmiska sammanhang. Och utan detta är grooven helt enkelt borta.

Tips:

Tips 1
I nedanstående tabell finns en lista med takter där de olika stilarna är på exakt samma ställe. Om din ALTERNATIVE-låt slutar precis i början av takt 27 kan du alltså direkt fortsätta i takt 42 med TECHNO eller i takt 48 med DRUM'N'-BASS utan att det uppstår något mellanrum.

Tips 2
Även vid andra takter kan man växla från en stil till en annan. Använd samplingar med rymdklanger eller effekter som inte är särskilt rytmiska för övergångarna mellan stilarna. På detta sätt har vi gjort i startmixen.

Tips 3
Bygg först ihop en sammanhängande låt i en viss stil. Först när grundstrukturen är färdig med beatsen på rätt ställe är det lämpligt att lägga till samplingar från andra stilar.

HIP HOP		**9**		**18**		**27**		**36**		**45**		**54**	
ALTERNATIVE		**9**		**18**		**27**		**36**		**45**		**54**	
TECHNO	**7**	**14**	**21**	**28**	**35**	**42**	**49**	**56**	**63**	**70**	**77**	**84**	**osv.**
DRUM'N'BASS	**8**	**16**	**24**	**32**	**40**	**48**	**56**	**64**	**72**	**80**	**88**	**96**	**osv.**

Tips 4

Stilarna skiljer sig inte bara åt genom olika hastigheter, utan även genom olika tonarter. Därför låter det inte alltid bra om man blandar HIP HOP-keys med ALTERNATIVE-basar och spelar upp dem samtidigt.
Men det finns många samplingar som inte har så mycket harmoniskt innehåll, och dessa kan du alltid blanda in. Exempelvis beats, raps, effekter...
Du även anpassa tonarten i FX studio. I denna tabell ser du hur det går till:

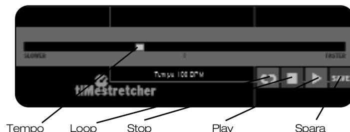
Transponering	Halvtonssteg	
A ➛ D	+5	-7
A ➛ C	+3	-9
D ➛ A	+7	-5
D ➛ C	+10	-2
C ➛ A	+9	-3
C ➛ D	+2	-10

5. FÖR ALLA SOM VILL VETA MER

Detta kapitel är till för alla som vill använda ytterligare ett par funktioner.

5.1 TIMESTRETCHER

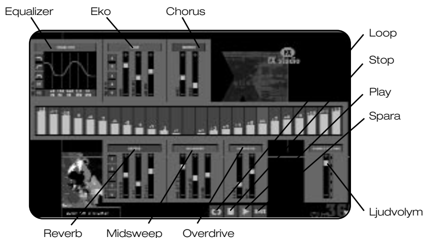
Eftersom det kan förekomma att en sampling går för fort eller långsamt (kanske eftersom du i övrigt har använt samplingar med en annan hastighet) kan man även ändra BPM-talen.
Några av er kanske säger då: ”Om jag spelar upp en låt snabbare kommer det ju att låta som Kalle Anka!”.
Men det gäller inte med denna funktion! Det är det fantastiska med Timestretcher. Till skillnad från när man använder pitchning ändrar Timestretcher hastigheten utan att påverka tonhöjden.



Gör så här:
Drag samplingen till TIMESTRETCHER-knappen (den med urtavlan). Det nedre samplingsfönstret försvinner, i stället visas ett reglage. Skjuter du den åt vänster går det långsammare, åt höger ger högre hastighet. Klicka på knappen med STJÄRNAN (huvudfönster) för att öppna huvudfönstret. Timestretcher-funktionen kan användas för att anpassa hastigheten för samplingar i olika stilar. Detta betyder att man utan problem med Timestretcher kan ändra en DRUM'N'-BASS-loop till 140 BPM och klistra in den i en TECHNO-låt.

5.2 FX STUDIO

Om en sampling inte är tillräckligt bra är det bara att ändra den! I FX Studio är det enkelt att bearbeta samplingar: Klicka på knappen FX STUDIO. Fältet där spåren tidigare visades ändras till ett fält där det finns en mängd prylar: Många reglage, kurvor och en hel del mer.



Ladda in samplingar genom att dra dem ur samplingsfältet till fönstret FX Studio. PLAY, LOOP och SPARA har de vanliga funktionerna. När du sparar en sampling visas det bredvid originalsamplingen i ljudgrupperna. Men en sak i taget, först och främst vill du säkert veta vad du kan göra med alla effekter. Vi börjar uppe till vänster:

Dessa märkliga kurvor är equalizern

Med equalizern kan man sänka eller höja ljudvolymen för olika frekvensområden i en låt. För detta ändamål finns de tre viktigaste filtertyperna förinställda (hög-, låg- och bandpass) samt två möjligheter för individuell inställning.
Genom att klicka på en av dessa knappar ändras kurvan som visar vilka frekvenser som får en volymökning resp volymsänkning. Till vänster ligger de låga frekvenserna (bastoner), till höger de höga frekvenserna (diskanttoner).

Vi går ett steg åt höger, till ekot

Ekot lägger till upprepningar av originalsignalen, precis som när du ropar högt i bergen och hör svaret ett par gånger. Det finns fem olika ekotyper att välja mellan. Tidsreglaget ändrar avståndet mellan ekosvaren. Feedback ställer in hur många gånger som ekot upprepas. Volume anger hur mycket effekten används för den aktuella samplingen.

Ytterligare ett steg åt höger, till choruset

Met choruset kan man exempelvis göra röster bredare och mera övertygande. Med Colour-reglaget kan du ställa in hur starkt effekten är inställd, vilka övertoner och extrastämmor som ska läggas till. Volume reglerar effektens ljudnivå.

I mitten sitter reglagen för tonhöjden

Under de tre första effekterna finns reglagen för justering av tonhöjden. Här kan man bestämma vid vilken tonhöjd som samplingen ska spelas av utan att tempot ändras. Detta kallas av proffsmusiker för att transponera.

Under detta fortsätter det med reverb...

I raden under reglagen för tonhöjd:
Reglagen för reverb
Reverbreglagen används för att simulera efterklang i olika rum. Hur ett ljud låter i ett rum beror på hur ljudvågorna studsar mellan väggarna, taket och golvet i ett rum. Med de fem knapparna till vänster kan man förinställa fem olika rum. ”Predelay” ställer in tiden det tar innan

effekten börjar, ”Time” anger hur länge det tar innan effekten har klingat av och ”Volume” ställer in ljudnivån för effekten.

...Midsweep...

Till höger: Midsweep-reglagen
Midsweep är en equalizer vars filterfrekvens flyttas fram och tillbaka. Med ”Range” ställer du in frekvensområdet, ”Gain” används för att ställa in effektens ljudnivå och ”Speed” ställer in hastigheten som effekten rör sig med.

Sist men inte minst: overdrive

Man skulle även kunna kalla denna effekt för distortion. Här kan man förvränga samplingarna på det mest extrema sätt – akta öronen. Filterreglaget (vänster) avgör vilket frekvensområde som förvrängs (dvs låga eller höga toner), ”Drive”-reglaget (till höger) ställer in hur starkt effekten påverkar samplingen.

Ljudnivå

Nu är vi nästan färdiga med FX studio.
Om en sampling har blivit för tyst pga en eller flera effekter kan man efterjustera volymen med Volume-reglaget.
Alla effektinställningar hörs naturligtvis bara när tillhörande effekt är i läge ON.
För alla effekter gäller följande: Det finns ingen tumregel hur starkt en effekt ska ställas in för att en låt ska låta bra, men man bör tänka på att extrema inställningar ofta låter dåligt och skär sönder låten.
När du är färdig och vill återgå till huvudfönstret klickar du på knappen med stjärnan.

5.3 MIXERN

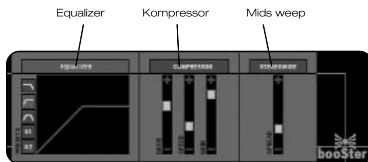
När du klickar på MIXER-knappen visas 24 reglage i stället för urvalet med samplingar. Över reglagen sitter panoramarattarna som du känner till från spårinformationen till vänster om spåren. Mixern kan du använda för att ställa in ljudnivån och placeringen i stereobilden för de olika spåren i din låt. Master-reglaget till vänster bör du ha sett tidigare. Det ändrar ljudnivån för alla spår.

Längst till höger finns det ett reglage till för ljudnivån. Detta reglage används för att ställa in ingångsnivån på ditt ljudkort (inspelningsvolymen).
Vid allt som du gör med mixern ska du alltid kolla mätaren för ljudnivå. Den ligger till höger bredvid reglaget för inspelningsvolym. Ju högre nivån är, desto högre ljudvolym har spåret. De högsta partierna ska aldrig nå ända upp till mätarnas högsta punkt om du inte vill att det skall låta förvrängt. Men det här känner du säkert till från din egen bandspelare.
Efter mixningen klickar du på STJÄRNA-knappen för att återgå till huvudfönstret.

5.4 BOOSTERN

Klickar du på BOOSTER-knappen öppnas en liten men avancerade ljudverkstad i samplingsfönstret. Där ser du equalizern från FX Studio (som här arbetar på hela mixen och inte bara på enskilda samplingar), tre kompressor-reglage och en för Stereowide. Vad equalizern gör kan du läsa i kapitlet som behandlar studio FX.
Med vad tusan är en kompressor?

Kompressorn gör mixens ljudnivå högre utan att den ljudstarkaste delen blir högre. Det är mycket enkelt:
Kompressorn anpassar ljudnivån för starka och tysta toner mot varandra så att mixen låter kompaktare och mycket fetare. Hur stark kompressionen blir ställer man in med ”Drive”-reglaget.
Med ”Speed” ställer man in hur snabbt kompressorn skall reagera.
Varning: Vid kombinationen låg ”Speed” och maximal ”Drive” får man kompressionspumpningar. Detta hörs när kompressorn reagerar vid en ljudstark ton men även sänker nivån för en tystare ton eftersom den reagerar för långsamt.
Det tredje reglaget ”Gain” ställer in kompressorns ljudnivå. Med ”Stereowide” kan du öka låtens stereobredd om du tycker



att den inte har tillräcklig rymd eller om det låter som om alla ljud ligger mitt i stereobilden.

Alla inställningar som du gör i boostern sparas i mixen och används på en gång. När du vill återgå till huvudfönstret klickar du på STJÄRNA-knappen.

6. VIDEON

Ett riktigt soundtrack kräver förutom cool musik även en häftig video. Du gör den i princip på samma sätt som musiken. Dra videosekvenserna till spåren, arrangera, bearbeta och strax är det klart.



6.1 VIDEOSEKVENSER

Samplingarna i musiken motsvaras av videosekvenser i videodelen. För att kunna välja rätt videosekvens klickar du på VIDEO-knappen i fönstret för val av ljudgrupp. Det spelar ingen roll i vilken stilgrupp som du använder; när du klickar på VIDEO-knappen visas alltid alla tillgängliga videosekvenser. Videosekvenserna har namn. Crystal Water Jump 3 betyder exempelvis att videosekvensen innehåller ett hopp med en surfingbräda.

6.2 ANVÄNDA VIDEOSEKVENSER

Även användningen av videosekvenserna fungerar nästan på samma sätt som vid samplingarna. Med drag & släpp placerar man ut videosekvenserna på de två videospåren. Härvid är videospår 1 (det övre) ”starkare” än videospår 2 (det undre). Detta innebär att en videosekvens som ligger på det undre spåret inte visas förrän den övre videosekvensen är slut. Det undre spåret försvinner när en sekvens börjar i det övre spåret.
Om man vill se båda spår samtidigt måste man använda ”Transitions”. Denna funktion förklaras närmare i kapitlet ”Bearbeta videosekvenser”. Klicka på musknappen för att öppna preview-fönstret till höger. Detta fönster kan du behålla i den storleken eller koppla om till fullskärmsvisning. Med ESC-knappen kan du koppla om från fullskärmsvisning till huvudfönstret. Videosekvenser som du har importerat själv (förklaras i kapitlet ”Importera videosekvenser”) ligger bredvid de som medföljde programmet.

6.3 BEARBETA VIDEOSEKVENSER

När du har placerat videosekvenserna på spåren kan du bearbeta spåren. Du kan sträcka ut och förkorta dem. Klicka med vänster musknapp på ett spår. Då visas de vertikala hjälplinjerna som du känner till från samplingarna.

Om du flyttar dessa två linjer bort från varandra eller mot varandra gör du videosekvensen längre respektive kortare. Gör du sekvensen längre ger detta en slow-motion effekt och om du gör den kortare ser den till slut ut att gå med samma fart som en gammal stumfilm. Du kan även klippa i videosekvensen. På samma sätt som du ändrar start och slut för samplingar kan du även bearbeta videosekvenserna. Klicka med höger musknapp på rätt ställe och flytta avspelningsmarkören så långt du vill. Du kan även lägga på effekter på videosekvenserna. Klicka på knappen VIDEO FX till vänster om spåret. En liten undermeny öppnas och visar en lista med alla effekter. Därefter klickar du på den effekten som du vill ha och omedelbart ändras muspekaren till en ”Ritpenna” för effekter. Använd den för att rita in vilka områden av videosekvensen som effekten ska påverka, det är gjort på ett ögonblick. Tryck en gång till på knappen VIDEO FX för att få tillbaka den normala muspekaren.

Du kan koppla ihop videosekvenserna på de olika spåren med ”Transitions”. En Transition fungerar på liknande sätt som en effekt, men här är det det andra videospåret som integreras i bilden. Klicka på knappen VIDEO FX för att öppna undermenyn. Klicka på ”Transition” och drag med den förändrade muspekaren en ram runt båda spår så långt som Transition-effekten skall användas. En optimal Transition är en snygg övergång från slutet av en videosekvens till början av efterföljande videosekvens.

6.4 INSPELNING AV VIDEOSEKVENSER

Har du själv gjort ett par videosekvenser som du vill använda? Tag fram dem då! Inspelningen av videosekvenser i programmet är mycket enkel: Anslut din kamera till PC:n, aktivera ett av videospåren genom att trycka på kameraknappen till vänster bredvid videospåret och tryck på inspelnings-

knappen. Nu öppnas ett dialogfönster som du kan gå igenom steg för steg för att komma fram till den perfekta sekvensen. Följande sex inställningsmöjligheter finns på dialogrutans vänstra sida:
Vilken utrustning: Här ställer du in från vilken utrustning som du vill spela in från. Vilken katalog: Här ställer du in var videomaterialet ska lagras på hårddisken. En katalog är förinställd: Installationskatalogen med underkatalogen ”Video”. Vill du använda en annan katalog kan du naturligtvis leta efter en som passar bättre.
Audioformat: Ställ in vilket audioformat som du vill använda. Denna inställning påverkar inte videokvalitén.
Komprimering: Hur starkt ska videon komprimeras? Välj antingen hög kvalitet eller mindre filer.
Bildstorlek: Vilken storlek önskas? Större är inte nödvändigtvis bättre. Vid för stor storlek syns pixlarna i bilden vilket ger dålig återgivning. Dessutom kan du maximalt välja 320 x 240 pixlar när du sparar, detta är även den förinställda bildstorlekten.
Source Properties: Här kan du genomföra inställningar på videokällan (dvs din digicam el dyl), t ex ställa in ljusstyrka och kontrast.
På dialogboxens högra sida syns preview-fönstret. Under detta finns det två olika reglage (”Record Controls” och ”Preview Controls”, dessa förklaras senare) och under dessa ytterligare en inställningsmöjlighet. Här kan du ställa in om din inspelning skall vara med eller utan ljud. Om du spelar in med ljud kan du ställa in om ljudet skall vara synkroniserat med bilden eller inte. Om du vill att det skall vara synkroniserat kan det ibland förekomma att det hoppar i din video. När bild och ljud ska synkroniseras kan det förekomma onoggrannheter. Du måste prova vad som passar dig bäst.

Klickar du under detta på ”Time” och ställer in en tid stannar inspelningen efter den inställda tiden.
Bockar du i rutan ”Background Audio” kan du spela in din video direkt till din ”Crossover Mix”.

Men nu vänder vi oss till ”Record Controls”: Med dessa kan du ställa in hur du vill spela in. Det finns tre möjligheter. Beroende på vilken knapp du klickar på spelas bitmaps, frames eller hela videon in.

Bitmap (vänster): Den aktuella bilden som du ser i fönstret spelas in.

Frame (i mitten): Varje klickning på denna knapp startar inspelning vid bilden som visas på skärmen. När du klickar en gång till spelas nästa bild in osv, osv. Detta ger häftiga ”Super Fast Forward”-effekter som du säkert känner till från vissa videor. Detta inspelningsläge är särskilt lämpligt när du vill spela in direkt med en ansluten kamera t ex om du vill spela in när din flickvän dansar framför ditt skrivbord. När du har spelat in alla dina Frames klickar du med höger musknapp, vilket avslutar inspelningsläget.

Video (höger): Detta läge används för att spela in hela videon. En klickning på knappen med kamerasymbolen, och inspelningen startas. Nästa klickning stoppar inspelningen.

Bredvid ”Recording Controls” sitter ”Preview Controls” PAUSE, PLAY och STOP. Dessa behöver knappast förklaras närmare, de används helt enkelt när du vill titta på videon som du precis har spelat in.

Inspelningens status kan kontrolleras i statuslisten. Här står ”Record in progress” när du har startat inspelningen och vid inspelning i ”Frame”-läge står även ”Press right mouse button to stop recording”.

Är du nöjd med din inspelning? Klicka nertill på OK och inspelningens sparas i den katalog som du har ställt in, varefter huvudskärmen visas. Där hamnar du också om du trycker på ”Avbryt”, i detta fall sparas dock inte ditt inspelningsförsök.

6.5 IMPORTERA VIDEOSEKVENSER

CD:n innehåller ca 12 minuter videomaterial. Om detta inte räcker till kan du importera ytterligare videor genom att klicka på knappen ÖPPNA/SPARA (den med diskettsymbolen).
Därefter kan du på vanligt sätt söka på hårddisken efter den video som du behöver. De importerade videorna placeras därefter i samma mapp som de som kom från CD:n.

7. SPARA

När du har kommit så långt att du vill spara en ljudfil gör du det genom att trycka på knappen ÖPPNA/SPARA. Du kan spara hela videon komplett med ljud eller bara ljudspåren (om du exempelvis vill ladda upp ljudfilen till Community Music Pool på www.eJay.de).

8. SURFA PÅ INTERNET

Klicka på WWW-knappen och prova! Webblänken leder till vår hemsida där du kan informera dig om allt nytt hos eJay och bli medlem i eJay Community. Man kan även få hjälp via denna hemsida.

9. SNABBKOMMANDON

Använd helt enkelt tangentbordet.
Här följer tangentkombinationerna:

Ctrl+O	Öppna mix
Ctrl+S	Spara mix
Ctrl+N	Ny mix
Ctrl+I	Import
Ctrl+E	Export
Ctrl+Z	Ångra
Ctrl+C	Kopiera sampling
Ctrl+V	Foga in sampling
Ctrl+X	Klipp ut sampling
Ctrl+A	Markera alla samplingar
Shift+ musknapp	Selektera sapling
Ctrl+ musknapp	Placera sampling 1/16 taktraster
Alt+ musknapp (flytta)	Kopiera sampling
Delete	Radera markerade samplingar
Mellanslag	Start/Stop
Vänster pilknapp	Spola bakåt
Höger pilknapp	Spola framåt
Home	Hoppa till mixens början
End	Hoppa till mixens slut

10. EFTERTEXTER

Det var väl nästan allt. Så svårt var det väl inte, eller hur? Om du fortfarande saknar något eller om något är oklart finner du här ett par adresser och licensvillkor som kan vara till hjälp.

10.1 KONTAKTA OSS

Allmän information

Internet:
www.eJay.com
www.eJay.co.uk
www.eJay.de
www.eJay.fr
www.eJay.se

eMail: contact@eJay.com
info@eJay.de

Tekniskt stöd

eMail: support@ejay.com
support@eJay.de
support@ejay.co.uk
support@eJay.fr
support@eJay.se

Hotlines:

Land	Phone
UK	+44 870 366 7722
Germany	+49 711 6203 1212
France	+33 1 3462 2684
Scandinavia	+46 8442 9170
Spain	+34 90 642 3758
Italy	+39 800 821 177
Portugal	+351 22 608 8333
Benelux	+32 2688 4022

10.2 PRODUKTIONSGRUPPEN

eJay arbetsgruppen

G. Anderson, A. Asen, M. Bauder, A. Bäurle, M. Baumann, M. Beck, K. Birke, V. Boogaerts, A. Bondi, R. Braun, J. Carlson, J. Chauvet, M. Colli, I. Cunliffe, P. Dao, S. De Monte, A. De Vito, A. Dickenson, D. Di Nisio, M. Dölker, O. Eberdt, O. Elbhar, H. Ewert, H. Eriksson, T. Favell, D. Frederick, D. Früh, M. Fuchs, S. Germann, V. Gietz, M. Gminder, J. Gosling, M. Graffeuille, M. Grassl, W. Gruel, N. Hart, P. Harzendorf, M. Heber, O. Heinzel, C. Hellmuth, J. Höhling, A. Hoh, T. Hohenstatt, M. Horst, J. Jansson, K. Juhlin, S. Kania, A. Karamehmetoglu, S. Kashalkar, M. Konitzer, M. Kränzle, B. Krauß, V. Kwauka, M. Laborda, A. Loftesnes, M. Lazar-Rudolf, A. Mabon, A. Mast, B. Mirwald, K. Nadj, A. Nebbe, G. Parkyn, J. Pelzer, F. Preissinger, D. Pursanidu, S. Rappold, M. Reinfeldt, M. Rietschel, S. Rössler, S. Rose, A. Sabbathi, M. Saile, S. Schicke, H. Schmitz, J. Schöpf, D. Scott, A. Seifert, J. Settelmeier, S. Siegle, F. Siepert, M. Spaeth, M. Steensen, J. Strang, C. Swift, C. Tapal, A. Tell, M. Thümmler, B. Throll, S. Venton, K. Waks, N. Wallasch, T. Wendlandt, H. Werner, A. Xanthopoulos, M. Zalaman, S. Zechner, R. Zipp

Tack!

Ett stort tack till alla producenter, ljudtekniker och artister som har medverkat vid produktionen av ljuden i eJay 360° Xtreme Soundtraxx.

10.3 LICENSAVTAL FÖR SLUTANVÄNDARE

Att installera denna CD betyder att du accepterar villkoren i avtalet, så läs detta licensavtal noggrant innan du installerar skivan. Om du inte accepterar villkoren i detta licensavtal, ska du inte installera programvaran. Återlämna skivan till försäljningsstället, med inköpskvitto, så kommer dina utlägg att ersättas.

1. Licens och copyright

a) Copyright
Copyright och andra rättigheter på denna programvara, ljudfiler och tillhörande dokumentation ("Programvara") och eventuella kopior innehas av eJay AG ("eJay") eller dess leverantörer.

Programvara skyddas av copyrightlagstiftningen och liknande internationella bestämmelser och avtal samt andra gällande nationella lagar och bestämmelser. Du måste behandla Programvaran som allt annat copyrightskyddat material.

b) Licens
eJay överlåter åt dig en personlig icke-exklusiv licens ("Licens") som inte kan överlåtas, som ger dig rätt att installera Programvaran på högst en dator i enlighet med bestämmelserna, begränsningarna och inskränkningarna som beskrivs i paragraf 2 nedan, och som tillåter dig att använda medföljande Programvara för att skapa originalljudfiler ("Härledda produkter").
Du kan hävda äganderätt till komposition av Härledda produkter som skapats av dig med hjälp av Programvaran och du är berättigad att publicera sådana verk, men du är har emellertid INTE rätt att licensiera eller sälja Programvaran (inklusive enstaka programenheter, som ljudinspelningar eller samplingar som finns på denna skiva) till tredje part.

För att undanröja tvivel, om tredje part gör ett lagligt anspråk beträffande äganderätten till Härledda produkter kommer du att vara fullt ansvarig för att försvara dessa anspråk och eJay har ingen skyldighet eller ansvar att försvara sådana anspråk. Programvaran i denna förpackning och eventuella kopior som gjorts i enlighet med denna licens lyder under de villkor som uppges i denna licens. Alla rättigheter som inte uttryckligen beviljats dig tillhör eJay.

2. Tillåten användning och restriktioner

Denna Licens ger dig rätt att installera och använda Programvaran på högst en dator och en skärm åt gången. Licensavtalet tillåter inte att Programvaran installeras eller används på mer än en dator åt gången. Du får inte installera Programvaran på en dator eller system som ger åtkomst för andra användare via ett elektroniskt nätverk. Du får göra en säkerhetskopia av Programvaran i maskinläsbar form, dock endast för säkerhetsändamål. Denna kopia får endast existera på en dator åt gången. Denna kopia måste dock återge alla upplysningar om upphovsrätt som finns på originalet. Du får inte, på annat sätt än som uttryckligen tillåts av detta licensavtal, dekompilera, dekonstruera, bryta ner, förändra, hyra ut, leasa, låna ut eller överföra Programvaran från en dator till en annan via ett nätverk.
Du får överlåta dina rättigheter enligt detta Licensavtal under förutsättning att du överlåter tillhörande dokumentation, detta Licensavtal, och en kopia av Programvaran och att mottagaren förklarar sig villig att bli bunden av licensvillkoren samt att du förstör samtliga kopior (inklusive säkerhetskopior) av Programvaran som du har i din besittning. Sådan överlåtelse upphäver din licens från eJay att använda programvaran. De rättigheter som beviljats dig under denna Licens kommer att upphöra automatiskt utan förvarning från eJay om du bryter mot villkoren i detta licensavtal.

Du får inte göra kopior på användardokumentationen som medföljer denna Programvara.
Programvaran är licensierad som en produkt. Dess beståndsdelar får inte tas isär för att användas på mer än en dator.

Om Programvaran har licensierats som en integrerad produkt med datorarbetsplatsen får Programvaran endast användas med denna dator.

3. Frånsägande av garanti på Programvaran

Programvaran levereras i befintligt skick utan någon slags garanti. eJay och eJays licenstagare (med tanke på bestämmelserna i 3 och 4 skall eJay och eJays licenstagare kollektivt benämnas ”eJay”) friskriver sig från alla, såväl uttryckliga som underförstådda, garantier och villkor, således också underförstådda garantier avseende kvalitet, funktionanlitet och ändamålsenlighet för visst specifikt syfte. eJay kan ej heller garantera att programvaran uppfyller dina förväntningar, är felfri eller kan användas utan avbrott ett att fel och brister i programvaran kommer att åtgärdas. Dessutom ger eJay inga garantier vad gäller användning eller resultatet av användningen av programvaran och dokumentationen, dess pålitlighet, noggrannhet, eller övriga egenskaper. Denna begränsade garanti kan ej utökas genom muntliga eller skriftliga utsagor från vare sig eJay eller eJays representanter.

Om programvaran skulle vara felaktig eller bristfällig friskriver sig eJay från alla kostnader för service, reparation eller annat avhjälpande (det är du, inte eJay eller deras representanter som tar kostnader för service och reparationer). I händelse av att denna bestämmelse strider mot tvingande lag är bestämmelsen i denna del ej tillämplig.

Denna friskrivning skall ej begränsa konsumentens lagstadgade rättigheter att anskaffa eJays produkter annat än i affärssammanhang, inte heller skall denna friskrivning anses begränsa eJays ansvar för dödsfall eller personskada på grund av eJays vårdslöshet. I händelse av att denna bestämmelse strider mot tvingande lag och inte tillåter begränsande av garanti ska sådana produkter återlämnas till eJay. Om inköpskvitto och originalförpackning medföljer den återlämnade produkten kommer eJay att återbetala produktens kostnad.

4. Ansvarsbegränsning

Inte under några som helst omständigheter, inklusive vårdslöshet, skall eJay hållas ansvarigt för skada, varken tillfällig, speciell, direkt eller indirekt sådan, vilken orsakats av eller är relaterad till denna licens. I händelse av att denna bestämmelse strider mot tvingande lag är bestämmelsen i denna del ej tillämplig.

I inget fall skall eJays totala skadeståndsansvar, oberoende av vållande, överstiga det belopp som betalats för programvaran.

Du installerar och använder programvaran på egen risk och inte under några omständigheter skall eJay hållas ansvarigt inför dig (utom för personskador och dödsfall som uppstått på grund av vårdslöshet från eJays sida) för inkomstbortfall eller andra följdförluster som uppstår på grund av din användning av Programvaran eller om det ej är möjligt för dig att använda Programvaran, eller på grund av felaktigheter eller brister hos denna, som orsakats av din vårdslöshet eller annat, begränsat till det som beskrivits i detta avtal.

5. Upphörande

Licensen skall automatiskt upphöra att gälla, utan förvarning från eJay, om du underlåter att uppfylla villkoren i detta Licensavtal. Vid upphörande av licensen

måste du förstöra cd-skivan med Programvaran och permanent radera alla delar av Programvaran som finns på hårddisken på din dator.

6. Gällande lagstiftning

Denna Licens skall lyda under tysk lagstiftning. Om, av någon anledning, någon behörig rättsinstans finner att någon bestämmelse, eller del av sådan, inte är giltig skall återstoden av Licensavtalet gälla fullt ut.

7. Fullständigt avtal

Denna Licens utgör det fullständiga avtalet mellan parterna beträffande användning av Programvaran och ersätter alla tidigare eller samtidiga avtal i denna fråga. Inga tillägg till eller ändringar till detta Licensavtal är bindande såvida de inte är skriftliga och undertecknade av eJay.

Copyright © 2001 eJay AG. Alla rättigheter förbehållna. eJay är ett registrerat varumärke som tillhör eJay AG. Alla andra varu- eller produktnamn tillhör respektive ägare.